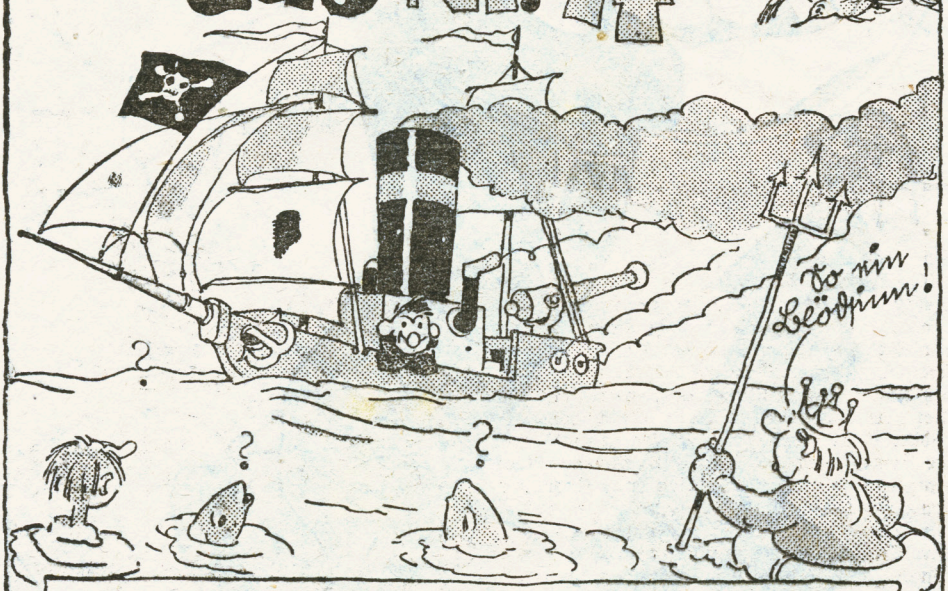
Am Laufgraben.

Hierzu der Artikel auf den Seiten 8 und 9.

Auflösung des Preisrätsels aus Nr. 17



Meine lieben Kinder!

Wir teilen euch heute das Resultat unseres Preisausschreibens aus der Nummer 17 der „Blauband-Woche" mit. In diese Nummer hatte sich, und zwar in unserer Erzählung „Fritz Wildaus Abenteuer", ein furchtbarer Irrtum eingeschlichen, und eure Aufgabe war nun, festzustellen, worin dieser Irrtum bestand.

Sehr viele von euch haben die Aufgabe gelöst und entdeckt, daß es sich um die Zeile der Erzählung handelte, die oben rechts auf der Seite 6 der Nummer 17 steht. Dort heißt es nämlich: „Kapitän Brendall konnte gar nichts weiter in der Sache tun; was die Maschinen seines kleinen Fahrzeuges an Dampf aufbringen konnten, war durch wildes Heizen schon erreicht usw."

Alle klugen Kinder haben natürlich sofort gemerkt, daß in der Zeit, in der die Geschichte spielt, ein Segelschiff nicht mit Dampfkraft fahren konnte.

Da viel mehr richtige Lösungen eingegangen waren, als Preise zur Verfügung standen, haben wir, wie üblich, die Preisträger durch einen Berliner Notar ermitteln lassen. Auf diese Weise erhielten den

1. **Preis 300 Mark: Erika Rasch, Nürnberg,** Pillenreuther Straße 4, III.
2. **Preis 200 Mark: Gertrud Gerhold, Lindenthal b. Leipzig,** Heerstraße 22.
3. **Preis 100 Mark: Ursula Pfeiffer, Bremen,** Oldesloer Straße 11.

Die ausgesetzten Preise wurden bereits an die Preisträger übermittelt. Allen übrigen danken wir für die rege Beteiligung und hoffen, daß diejenigen, die diesmal leer ausgegangen sind, bei den nächsten Preisausschreiben mehr Glück haben werden.

Verlag und Redaktion der „Blauband-Woche".

Der Fischer und der Ifrit.

Vor vielen Jahrhunderten lebte in Persien ein alter Fischer, der eine Frau und drei Kinder hatte, aber leider so arm war, daß er seine Familie nur mit Mühe ernähren konnte. Er hatte seit vielen Wochen nichts gefangen und konnte kaum noch das tägliche Brot für die hungrigen Mäuler herbeischaffen. Eines Morgens begab er sich wieder zum Meeresstrand, warf sein Netz aus und flehte zu Gott, daß er ihm endlich heute einen Fang schicken möge, damit die Seinen nicht vor Hunger umkämen. Nach einiger Zeit zog er das Netz mit Mühe aus dem Wasser, denn es war sehr schwer und sein Herz klopfte ihm vor Freude, als er daran dachte, daß ein großer Fang darin sein könnte. Aber ach, er wurde bitter enttäuscht, denn im Netz fand sich nur ein alter, halbzerbrochener Tontopf, der mit Sand und Schlamm gefüllt war.

Vor Schmerz und Enttäuschung traten dem Fischer die Tränen in die Augen, während er das Netz von dem Unrat reinigte. Aber dann faßte er neuen Mut und warf es abermals in die trügerischen Fluten. Wiederum zog er es schwer heraus und abermals war es ein Fehlschlag. Das Netz barg nur alte Flaschen und Scherben, die irgend jemand an dieser Stelle ins Meer geschüttet hatte. Der Fischer hob seine Augen gen Himmel und sprach: „O Gott, du weißt, daß ich mein Netz nur dreimal am Tage auswerfe. Wenn auch dieses letzte Mal kein Fang im Netz ist, dann weiß ich nicht, ob ich mit den Meinen den morgigen Tag noch erleben werde." Und damit warf er unter Anrufung des heiligen Namens sein Netz noch einmal aus, entkleidete sich dann, tauchte unter und arbeitete mit Eifer, bis er das Netz ans Land geschafft hatte. Als er es auseinanderfaltete, fand er in dem Netz nur eine Messingflasche, die mit einem Stück Blei verschlossen war, das einen geheimnisvollen Stempel trug. Nun hatte der Fischer zwar wiederum nichts gefangen, aber er war doch sehr erfreut über seinen Fund, denn Metall dieser Art war damals wertvoller als heute, und er dachte sich, ich verkaufe die Flasche bei einem Althändler. Von dem Erlös werde ich mit meiner Familie gewiß eine Woche hindurch leben können.

Da aber die Flasche sehr schwer war, dachte er, ich muß doch erst einmal sehen, was darin

ist, vielleicht kann ich auch dies zu Geld machen." Er zog also sein Messer, löste die Bleiplatte ab und stülpte die Flasche dann um, um ihren Inhalt herauszuschütten. Zu seiner Verwunderung kam jedoch nichts zum Vorschein als ein feiner Rauch, der wie Nebel den ganzen Strand erfüllte. Dann aber, als der Rauch völlig aus der Flasche emporgestiegen war, zog er sich wieder zusammen, nahm allmählich Gestalt an und wurde schließlich zu einem Ifriten, einem furchtbaren Geist von riesigen Maßen, dessen Beine so hoch wie Schiffsmasten waren und dessen Maul einer Höhle glich und der ihn aus seinen funkelnden Augen wild anstarrte, während seine staubfarbenen Haare ihm zu Berge standen.

Bei diesem entsetzlichen Anblick zitterten dem Fischer die Knie vor Angst und er glaubte, sein letztes Stündlein sei herbeigekommen. Aber als der Ifrit den Fischer sah, rief er mit einer Stimme, die wie Donner tönte: „O, König Salomo, töte mich nicht um der Barmherzigkeit Gottes willen, ich will deinen Befehlen nicht mehr widersprechen und stets deinen Worten gehorchen."

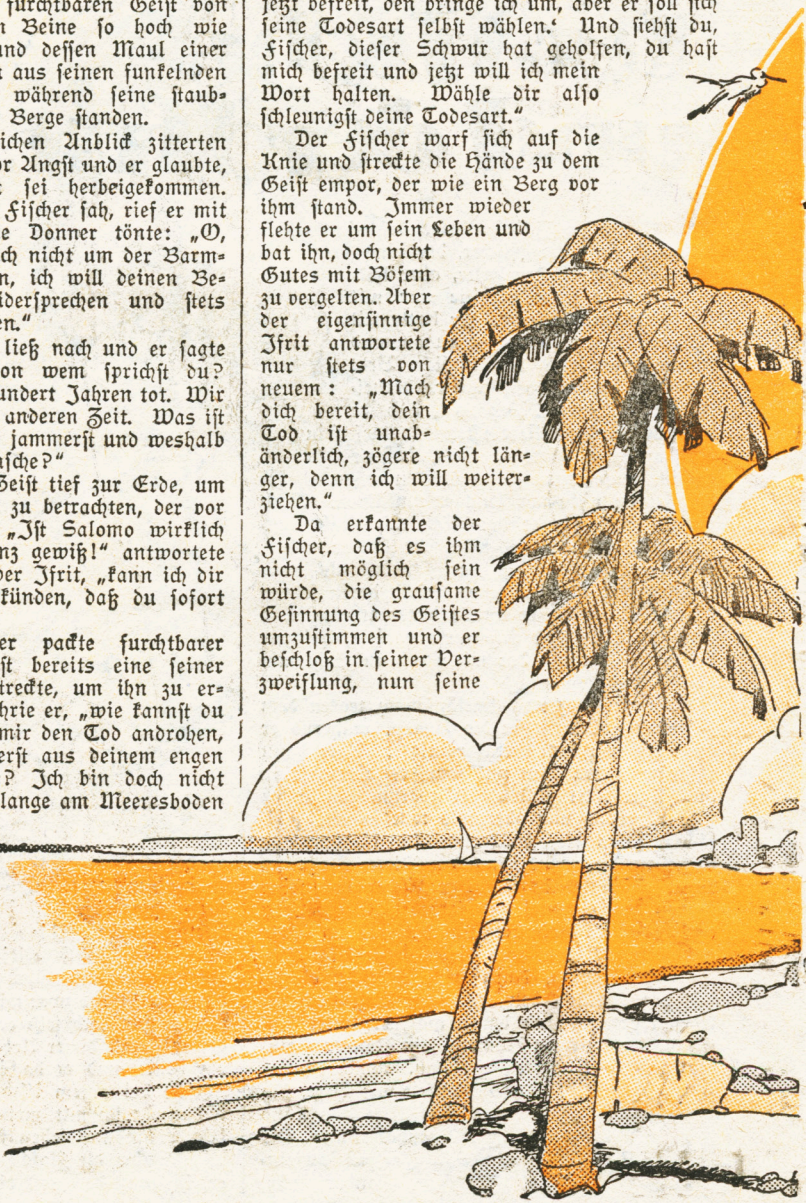
Des Fischers Angst ließ nach und er sagte verwundert: „Herr, von wem sprichst du? Salomo ist seit vielen hundert Jahren tot. Wir leben jetzt in einer ganz anderen Zeit. Was ist dir geschehen, daß du so jammerst und weshalb saßest du in dieser Flasche?"

Da neigte sich der Geist tief zur Erde, um den winzigen Menschen zu betrachten, der vor ihm stand, und sagte: „Ist Salomo wirklich tot, Fischer?" — „Ganz gewiß!" antwortete dieser. „Dann", sagte der Ifrit, „kann ich dir die frohe Botschaft verkünden, daß du sofort sterben mußt."

Den armen Fischer packte furchtbarer Schrecken, da der Geist bereits eine seiner Klauen nach ihm ausstreckte, um ihn zu ergreifen. „Wehe dir," schrie er, „wie kannst du so undankbar sein und mir den Tod androhen, da ich dich doch eben erst aus deinem engen Gefängnis befreit habe? Ich bin doch nicht schuld daran, daß du solange am Meeresboden gelegen hast." — Der Ifrit schüttelte nur das Haupt und sagte: „Und doch ist dein Tod unabänderlich, du wirst mir gleich recht geben. Wisse, ich bin einer von den bösen und abtrünnigen Geistern, die sich gegen König Salomo empört hatten. Zweimal verzieh er mir, aber schließlich sperrte er mich in diese Flasche, prägte seinen unverletzlichen Namen darauf und ließ die Flasche ins Meer werfen. Und nun lag ich dort unten, verzweifelt über mein Schicksal. In den ersten hundert Jahren versprach ich dem, der mich erlösen würde, ungeheuren Reichtum, aber es kam niemand, um mich zu befreien. In den nächsten hundert Jahren wollte ich meinem Befreier drei Wünsche erfüllen. Wiederum kam niemand und so ging es fort durch die Jahrhunderte, bis ich schließlich in meinem Zorn sagte: ‚Wer mich jetzt befreit, den bringe ich um, aber er soll sich seine Todesart selbst wählen.' Und siehst du, Fischer, dieser Schwur hat geholfen, du hast mich befreit und jetzt will ich mein Wort halten. Wähle dir also schleunigst deine Todesart."

Der Fischer warf sich auf die Knie und streckte die Hände zu dem Geist empor, der wie ein Berg vor ihm stand. Immer wieder flehte er um sein Leben und bat ihn, doch nicht Gutes mit Bösem zu vergelten. Aber der eigensinnige Ifrit antwortete nur stets von neuem: „Mach dich bereit, dein Tod ist unabänderlich, zögere nicht länger, denn ich will weiterziehen."

Da erkannte der Fischer, daß es ihm nicht möglich sein würde, die grausame Gesinnung des Geistes umzustimmen und er beschloß in seiner Verzweiflung, nun seine



EMERICH
HUBER
24

Zuflucht zur Liſt zu nehmen. „Haſt du wirklich den feſten Willen, mich zu töten?“ fragte er. — „Ja“, antwortete der Jfrit. — „Dann“, ſagte der Fiſcher, „beſchwöre ich dich bei dem Namen Salomos, mir vor meinem Tode noch eine Frage zu beantworten.“ Als der Jfrit dieſen gefürchteten Namen hörte, lief ein Zittern durch ſeine Geſtalt und er brummte: „Frage meinetwegen, aber beeile dich.“ — Da ſagte der Fiſcher: „Wie kannſt du in dieſer Flaſche geweſen ſein, in der nicht einmal ein kleiner Finger Platz findet?“ Der Jfrit lachte. „Glaubſt du nicht, daß ich darinnen war?“ — Der Fiſcher ſchüttelte den Kopf. „Nein, ich kann's nicht glauben, als bis ich es mit meinen eigenen Augen geſehen habe.“

Da ſchüttelte ſich der Jfrit, dehnte ſich auseinander und verwandelte ſich genau ſo wie vorher in Rauch und Nebel. Dann zog ſich der Rauch zuſammen und ſenkte ſich nach und nach in die Flaſche hinein, bis er völlig darin verſchwunden war.

Mit einem Satz ſprang der Fiſcher auf das Blei zu, verſchloß damit die Oeffnung der Flaſche und rief triumphierend: „Jetzt, Jfrit, kannſt du dir von mir die Todesart wählen. Sogleich werfe ich dich ins Meer und werde alle meine Genoſſen und Freunde warnen, an dieſer Stelle zu fiſchen.“

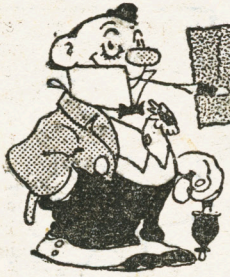
Vergeblich verſuchte der Jfrit das Bleiſiegel zu heben. Er vermochte es nicht, da der Name Salomos darauf eingraviert war. Und als er jetzt merkte, daß der Fiſcher mit der Flaſche zum Meere ging, fing er entſetzlich an zu jammern, denn er glaubte mit Recht, daß er nun für alle Zeiten in der Flaſche eingeſperrt bleiben müßte. „Bitte, lieber Fiſcher,“ rief er demütig, „laß mich aus der Flaſche heraus.“ — „Ich denke nicht daran,“ ſagte der Fiſcher lachend, „denn wenn ich dich herausließe, würdeſt du mich ja ſofort töten.“ — „Nicht doch,“ ſagte der Jfrit demütig, „davon kann jetzt keine Rede ſein, ich werde dich im Gegenteil mit Wohltaten überhäufen.“ — Der Fiſcher aber ſagte: „Du lügſt, böſer Geiſt, und es geht mit dir genau ſo wie mit dem König Junan, der gegen den weiſen Arzt Rujan undankbar handelte.“

„Was iſt das für eine Geſchichte?“ fragte der Jfrit. — Lachend ſagte der Fiſcher: „Da es auf eine halbe Stunde mehr oder weniger nicht ankommt, bevor ich dich ins Meer werfe, ſo will ich dir gern dieſe Geſchichte erzählen, damit du eine Lehre daraus ziehſt und in den einſamen Jahrhunderten, die du auf dem Meeresboden zubringen mußt, darüber nachdenken kannſt.“ Damit ſetzte er die Flaſche auf den Strand, ſetzte ſich mit gekreuzten Beinen daneben, ſtrich ſich behaglich den Bart und begann in folgender Weiſe zu erzählen:

„Mein lieber Jfrit, in alten Zeiten lebte einmal in Perſien ein König namens Junan, ein tapferer Kriegsmann, der über große Macht verfügte und mit allen Gütern des Lebens geſegnet war. Und doch konnte er nicht froh werden, denn er war krank und keiner ſeiner Aerzte, die er im Lande hatte, vermochte ihm zu helfen, wieviel Pulver er auch ſchluckte und mit wieviel Salben er ſich auch beſtrich. Nun aber kam eines Tages in die Stadt ein alter Arzt, der tief in die Wiſſenſchaften eingedrungen war, alle Kräuter kannte und viele Geheimniſſe wußte. Als dieſer Arzt von der Krankheit des Königs hörte, begab er ſich zu ihm, küßte die Erde vor ihm und ſprach: „O König, ich habe von deinem Leiden gehört und habe vernommen, daß bisher kein Arzt es beſeitigen konnte. Jch aber mache mich anheiſchig, dich zu heilen, ohne daß du irgendeine Medizin einzunehmen brauchſt.“ Als König Junan dieſe Worte hörte, ſprach er: „Wenn dir gelingt, was keinem gelungen iſt, dann will ich dich und deine Familie reich machen bis auf deine Kindeskinder und du ſollſt mein Tiſchgenoſſe und Freund ſein.“

Da verneigte ſich der alte Arzt vor dem König und verſprach, am nächſten Tage wiederzukommen. Dann mietete er ein Haus, in dem er ſeine Bücher, ſeine Kräuter und Medikamente unterbrachte. Die ganze Nacht arbeitete er insgeheim und verfertigte eine Ballkeule, die einen hohlen Griff hatte.

(Fortſ. folgt.)



HUMOR

Mißverständnis.

Schauspieler: „Warum ließen Sie mich denn mitten in der Rolle stecken."

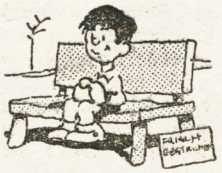
Souffleur: „Sie riefen mir doch zu: Schweig, Elender!"

Die widerspenstigen Beine.

Der kleine Max sagt im Bade: „Papa, meine Arme können schon ganz gut schwimmen, bloß meine Beine noch nicht."

Seine Auffassung.

„Karlchen, setz dich nicht auf die Bank, die ist gestrichen."



„Aber, Mama, was schadet es der Bank, wenn sie ein bißchen Farbe verliert. Es ist ja noch soviel drauf."

Verbessert.

„Du, ich höre einen Hund bellen."

„Wo, Wo?"

„Nein, wau! wau!"

Unnötig.

Die kleine Marta (ihrem jüngeren Bruder ins Schreibheft sehend): „Du machst ja keine I-Punkte!" — „Ach, unser Lehrer weiß schon, was es heißen soll!"

Verschnappt.

Kuriositätenliebhaber (beim Antiquitätenhändler): „Ich brauche für mein Arbeitszimmer etwas Uraltes."

Antiquitätenhändler (ruft in den Speicherraum): „Karl, bringen Sie das Neueste in alten Drucken."

Ein kleiner Schlauberger.

Albert: „Mama, der Otto läßt mir gar keinen Platz im Bett!"

Mama: „Keinen Platz? Will er denn mehr als die Hälfte haben?"

Albert: „Nein, das nicht."

Mama: „Na also, was willst du denn noch?"

Albert: „Ja, Otto will seine Hälfte in der Mitte vom Bett und ich soll auf beiden Seiten liegen!"

Unbegreiflich.

Vater (von seiner Reise erzählend): „Ihr könnt euch denken, welchen Schreck wir bekamen, als wir hörten, daß ein Haifisch vom offenen Meere her in die Schwimmschule gekommen war!"

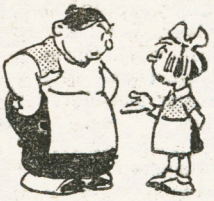
Der kleine Otto (erstaunt): „Was wollte denn der Haifisch in der Schwimmschule? Der konnte doch schon schwimmen!"

Warnung.

Mama (zum Baby auf dem Schoß): „Du bist meine liebe, süße Puppe."

Die kleine Frieda: „Glaub's nicht, Baby! Wenn du groß bist, haut dich Mama doch!"

Der haltbare Stoff.



„Mutter, das hat sich nicht gelohnt, daß du mir aus deinem Blauseidenen eine Bluse machen ließest."

„Weil du nicht mit deinen Sachen umzugehen verstehst. Ich habe das Kleid zehn Jahre lang getragen und bei dir reißt der Stoff nach vier Wochen."

In der Kunstausstellung.

„Diese beiden Künstler kommen mir vor wie zwei harte Steine."

„Wieso?"

„Sie ma(h)len beide nicht gut."

Unverbesserlich.

„Hier ist die verlorene Uhr. Ich bitte um 20 Mark Finderlohn."

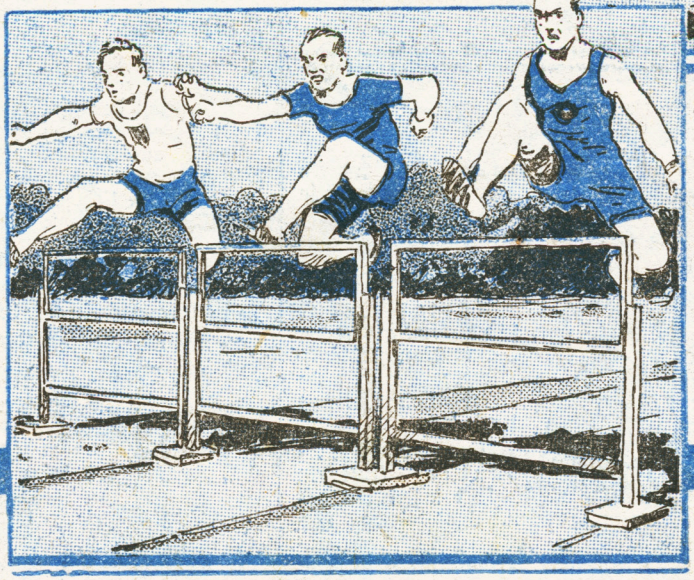
„Was? Ich habe doch nur zehn Mark dafür ausgesetzt."

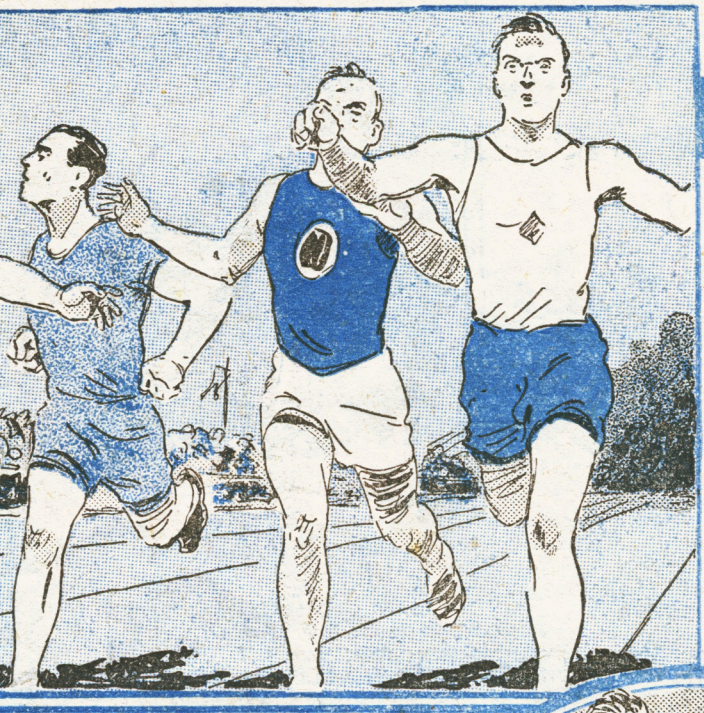
„Zehn Mark! Das wäre noch schöner. Bei so einem Spottgeld würden alle Leute bloß ihre Uhr verlieren wollen."

Das Laufen.

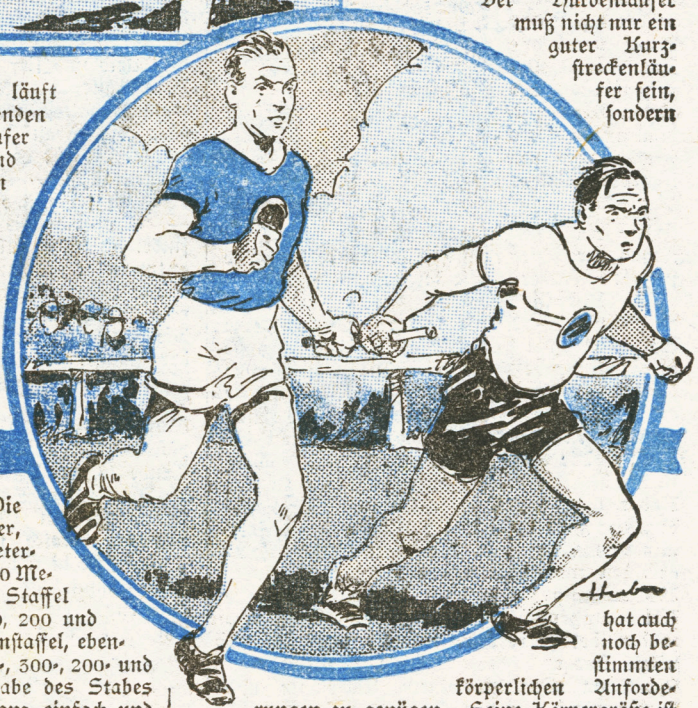
Der Wettlauf ist ein altes Kampfspiel. Wenn unsere Ahnen im Spiele die Kräfte maßen, so haben sie auch ihre Schnelligkeit im Laufen erprobt. Früher war der Lauf mehr als heute, wo er nur sportmäßig betrieben wird. Fehlten doch in alten Zeiten unsere schnellen Verkehrsmittel, die dem Kulturmenschen zur Verfügung stehen und ihn ohne Anstrengung an sein Ziel bringen. Für uns ist das Laufen nur eine Leibesübung zur Stärkung unseres Körpers, wie noch manch anderer Sport. Beim sportmäßigen Laufen sind zu unterscheiden: Kurzstreckenläufe, Mittelstreckenläufe und Langstreckenläufe. Kurzstreckenläufe sind Läufe über 50, 100, 200, 300 und 400 Meter. Mittelstreckenläufe führen über 800, 1000 und 1500 Meter. Bei den Langstreckenläufen unterscheidet man wieder die kurzen Langstrecken von 3000 bis 10000 Meter und die großen Langstrecken, angefangen bei 15000 Meter, als längste Strecke beim Marathonlauf 42200 Meter. Der Marathonlauf hat seinen Namen von dem Läufer von Marathon erhalten.

Je nach der Veranlagung wird der Läufer im Wettkampf die Strecken laufen, für die er die meiste Eignung besitzt. Beim Kurzstreckenlauf kommt es darauf an, in kürzester Zeit die größte Geschwindigkeit zu erreichen. Das Lauftempo steigert sich vom Start bis zum Ziel. Kurz vor dem Ziel, beim Endkampf, hat der Läufer seine Höchstgeschwindigkeit entfaltet. Anders ist es beim Mittelstreckenlauf. Neben der Schnelligkeit hat der Läufer auch Ausdauer zu beweisen. Er muß verstehen, sein Tempo einzuteilen. In noch höherem Maße ist dies aber beim Langstreckenläufer der Fall. Er muß sein Lauftempo genau abwägen, wenn er nicht vor dem Ziele versagen will. Der anstrengende Lauf über lange Strecken erfordert ein gewissenhaftes, andauerndes Training. Nur derjenige Läufer hat Aussicht auf Erfolg, der die körperlichen Fähigkeiten zu einem solchen Laufe besitzt und fleißig trainiert hat. Sind diese Voraussetzungen nicht gegeben, so wird der Läufer sich nur Schaden zufügen. Für jugendliche Läufer kommt der Langstreckenlauf nicht in Frage. Sie sind einer solchen Strapaze noch nicht gewachsen. Am besten ist es, wenn die jugendlichen Läufer unter der Aufsicht eines erfahrenen Lehrers stehen, der genau weiß, welche Leistungen seine Schüler vollbringen können. — Als Mannschaftswettlauf wird der Staffellauf geübt, von dem auch verschiedene Formen unterschieden werden. Der Sinn dieses Laufes ist, eine Nachricht schnell, von Etappe zu Etappe, dem Ziele zuzuführen. Versinnbildlicht wird die Nachricht durch einen Stab, der von Läufer zu Läufer weitergeht, bis er vom letzten Läufer der Kette zum Ziel gebracht wird. Bei der Pendelstaffel wird jede Mannschaft in zwei gleich starke





Gruppen geteilt. Der erste Läufer läuft mit dem Stab zu dem gegenüberstehenden Teil der Mannschaft, wo ein Läufer den Stab in die Hand nimmt und wieder zu den gegenüberstehenden Läufern eilt. So geht es fort, bis der letzte Läufer seine Strecke gelaufen ist. Folgende Staffeln sind gebräuchlich: Die 400-Meter-Staffel für vier Läufer, von denen jeder eine Strecke von 100 Meter läuft. Die 1000-Meter-Staffel für 10 Läufer, Laufstrecke je 100 Meter. Die 600-Meter-Staffel für drei Läufer, Strecke je 200 Meter. Die 1600-Meter-Staffel für vier Läufer, Strecke je 400 Meter. Die 3000-Meter-Staffel für drei Läufer, Strecke je 1000 Meter. Ferner gibt es die olympische Staffel für vier Läufer, die über 800, 200, 200 und 400 Meter führt, und die Schwedenstaffel, ebenfalls für vier Läufer, mit einer 400-, 300-, 200- und 100-Meter-Strecke. — Die Uebergabe des Stabes an den nächsten Läufer ist nicht ganz einfach und muß besonders eingeübt werden. Zeitverlust, der bei der Stabübergabe entsteht, ist im Laufe schwer wieder einzubringen. Die Stabübergabe muß in einer Strecke von 20 Meter im Laufe erfolgen. Der Läufer hält den Stab in der linken Hand und schiebt ihn dem schon vorlaufenden nächsten Läufer in die rechte Hand. Die schwerste Art des Laufes ist der Hürdenlauf. Nur sehr tüchtige Läufer werden im Hürdenlauf Erfolg haben. Beim Hürdenlauf über 110 Meter sind über diese Strecke neun Hürden in gleichmäßigem Abstande verteilt, von denen jede eine Höhe von 106 Zentimeter besitzt. Beim Hürdenlauf über große Strecken sind in Deutschland Hürden von 91 Zentimeter, bei den internationalen Kämpfen aber solche von 76 Zentimeter Höhe üblich.



Der Hürdenläufer muß nicht nur ein guter Kurzstreckenläufer sein, sondern hat auch noch bestimmten körperlichen Anforderungen zu genügen. Seine Körpergröße ist von Wichtigkeit. Große Läufer sind zum Hürdenlauf am besten geeignet; denn nur mit langen Beinen wird man Hindernisse bezwingen können.

Die fünf Getreuen

Ein afrikanisches Märchen, der Originalsprache nacherzählt.

(Schluß.)

Mama tat die rote Mütze in einen Korb und versteckte ihn. Wenn Mama nun 10 Kauri ausgab, nahm er 10 000 Kauri ein. Wenn er das Geld für ein Pferd fortgab, standen nachher zwanzig Pferde in seinem Gehöfte. Als Mama 8000 Pferde hatte und ein reicher Mann war, ging er wieder in seine Heimatstadt Gbarra.

In Gbarra sah Mama eine Frau, nahm sie in sein Haus und heiratete sie. Aber die Frau war schlecht und eine Zauberin. Sie fragte: „Früher warst du arm, jetzt bist du reich. Wie ist das gekommen? Ich möchte es wissen." — Mama sagte: „Ich habe eine rote Mütze, die gibt mir alles. Ich habe sie in einem Korbe versteckt. — Die Frau sprach: „Zeige mir die rote Mütze!" — Mama führte die Frau zu der Stelle, an der der Korb stand, öffnete den Korb und zeigte der Frau die Mütze. Die Frau sagte: „Es ist gut." Doch in der Nacht stand die Frau auf, ging zu dem Korbe, öffnete ihn, nahm die rote Mütze heraus, steckte sie rasch in ihr Kleid und lief fort. Als die Frau mit der roten Mütze fortgelaufen war, begann das Haus zu brennen. Alle Häuser brannten. Alle Pferde, alle Kleider, alle Waffen verbrannten. Alles, was Mama besaß, verbrannte. Es blieb Mama nichts übrig.

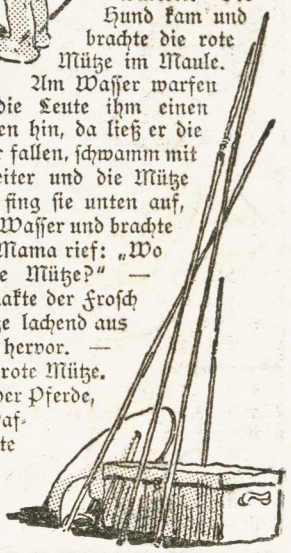
Mama ging zu einem Wahrsager und fragte: „Wie kam das Feuer in mein Haus?" — Der Wahrsager sagte: „Ich habe mir alle Mühe gegeben, kann es dir aber nicht sagen." — Die fünf Sklaven Mamas kamen von den Farmen. Die Taube sagte zu Mama: „Ich kann dir ganz genau verraten, wie das Feuer ausgekommen ist. Du zeigtest deiner Frau die rote Mütze und schliefst ein. Die Frau nahm die rote Mütze, steckte sie in ihr Kleid und lief mit der roten Mütze fort. Dein Haus brannte, alles, was du gewonnen hattest, war dahin. Ich habe aber die Frau gesehen." — Mama fragte: „Weißt du, wohin die Frau gegangen ist?" — Die Taube erwiderte: „Ja, ich weiß, wo die Frau wohnt?" — „Kannst du die Mütze nicht wiederfinden?" fragte Mama. — Die Taube antwortete: „Wenn mir ein anderer deiner Sklaven hilft, kannst du die rote Mütze wiedererlangen." — Die Ratte sagte: „Ich gehe mit der Taube." — Der Hund sagte: „Ich gehe mit der Taube." — Die Katze sagte: „Ich gehe mit der Taube." — Alle fünf Sklaven machten sich auf den Weg, die Taube flog vor ihnen her.

Die fünf Sklaven kamen an ein Wasser und der Frosch sagte: „Ich warte hier, bis ihr zurückkommt." — Die anderen Sklaven Mamas

ſetzten den Weg fort und die Taube flog immer vor ihnen her. Sie kamen in eine andere Stadt, die Taube flog auf ein Haus zu, ſetzte ſich auf das Dach des Hauſes und ſagte: „In dieſem Hauſe hat die Frau die rote Mütze verſteckt!“ — Die Katze ging in das Haus hinein. Im Hauſe aber war nur eine Frau, die ſpann, und die Katze ging zu ihr. Sie ſtrich ihr am Bein entlang, die Frau beugte ſich vor und ſtreichelte die Katze. Die Frau ſpielte mit der Katze und achtete nur auf die Katze. Auf der Rückſeite des Hauſes begann die Ratte ſich inzwiſchen einen Gang zu ſcharren. Sie ſcharrte einen Gang unter der Hauswand, kam ins Innere des Hauſes und ſuchte überall nach dieſer roten Mütze. Der Hund aber ſteckte die Schnauze in den Gang der Ratte und fragte ſie: „Siehſt du die rote Mütze.“ — Die Frau ſpielte mit der Katze, die Frau achtete nur auf die Katze. Die Ratte fand die rote Mütze in einem Korbe, nagte den Korb durch und zog ſie heraus. Der Hund fragte: „Siehſt du die rote Mütze?“ — Die Ratte erwiderte: „Ich habe ſie gefunden!“ — Die Frau aber ſpielte mit der Katze und achtete nur auf die Katze. Die Ratte gab dem Hunde die Mütze. Der Hund nahm die Mütze, bellte und ſprang fort. Die Katze ſprang fort. Die Ratte ſprang fort. Die Taube flog fort.

Die vier Sklaven machten ſich auf den Rückweg zu Mama und der Hund trug die Mütze. Die vier Sklaven kamen an das große Waſſer, dort wartete der Froſch auf ſie. Die Taube flog hinüber, Ratte und Katze ſchwammen. Der Hund ſprang mit der roten Mütze im Maul in das große Waſſer. Am Ufer aber waren Menſchen, die ſchlachteten eine Kuh. Ein Mann warf dem Hunde einen Knochen zu; da ließ der Hund die rote Mütze ins Waſſer fallen und packte den Knochen. Mit dem Knochen im Maul ſchwamm er über das große Waſſer; die rote Mütze ſank unter. Im Waſſer aber war der Froſch, der fing die rote Mütze auf und trug ſie ans Ufer.

Zu Mamas Gehöft kam die Taube geflogen. Die Taube ſetzte ſich auf eine Stange und ſagte: „Wir haben die rote Mütze, der Hund trägt ſie.“ — Die Katze kam angelaufen und ſagte: „Wir haben die rote Mütze, der Hund trägt ſie.“ — Die Ratte kam angelaufen und ſagte: „Wir haben die rote Mütze, der Hund trägt ſie.“ — Der Hund kam angelaufen und trug im Maul den Knochen. Mama fragte: „Wo haſt du die rote Mütze?“ — Der Hund ſagte: „Am Waſſer warfen die Leute mir einen Knochen hin; ich nahm den Knochen und ließ die Mütze im Waſſer; denn ich lebe doch nicht von roten Mützen — ich lebe von Knochen!“ Da kam der Froſch angehüpft und ſprach: „Ich war in dem großen Waſſer geblieben und wartete. Der Hund kam und brachte die rote Mütze im Maule. Am Waſſer warfen die Leute ihm einen Knochen hin, da ließ er die Mütze ins Waſſer fallen, ſchwamm mit dem Knochen weiter und die Mütze ſank unter. Ich fing ſie unten auf, trug ſie durch das Waſſer und brachte ſie hierher.“ — Mama rief: „Wo haſt du die rote Mütze?“ — „Hier iſt ſie!“ quakte der Froſch und zog die Mütze lachend aus ſeinem Maule hervor. — Mama nahm die rote Mütze. Mama hatte wieder Pferde, Kleider, Geld, Waffen. — Er hatte wieder alles, was früher ſein Beſitz geweſen.



Schwarz & Wei

1

„Bitte, e i n e Karte!“ sagt der Fritz —
Merkt euch wohl, dies ist ein großer Witz!

2

Zu den Löwen geht mein Fritz und lacht,
Heftig brülln sie, daß im Ohr es kracht.

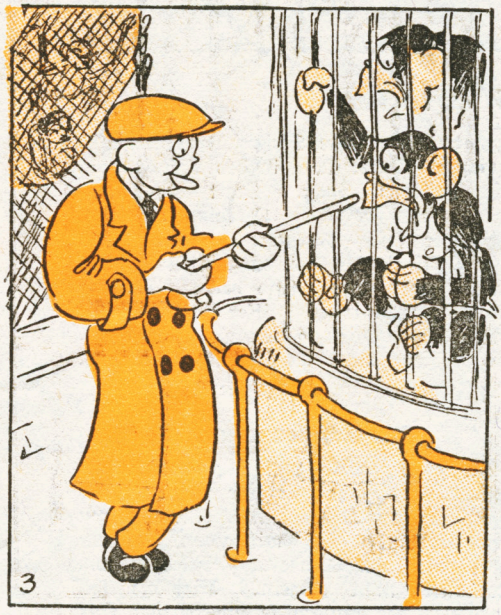
5

Doch der greift mit seinem Rüssel zu,
Hebt mit einem Ruck ihn hoch im Nu!

6

Fritzchen wird es bang und immer bänger —
Die Giraffen schrei'n: „Der wird ja länger!“

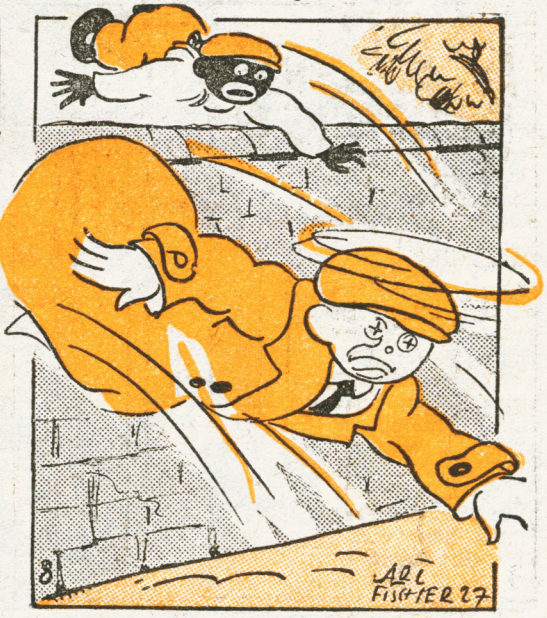
Die bösen Buben



Dann beleidigt er die Affen sehr,
„Schwindler!“ rufen laut sie hinterher.

Endlich kommt er auch zum Elefanten Bill,
Den er ebenfalls mal ärgern will.

Noch 'nen Ruck — der Schwindel ist entdeckt,
Denn im Rock — war auch der Jim versteckt.



Fritz fliegt abwärts in dem schönsten Bogen,
Jim kommt schmerzlich hinterher geflogen!

Was spielen wir?

Da sind nun alle unsere Spielkameraden wieder versammelt, und bald ertönt der Ruf: „Was wollen wir spielen?“ Also gebt acht! Zwei Spiele seien euch hier mitgeteilt; sie heißen: „Die Eisenbahn“ und „Der Schellenmann“. Beginnen wir also mit dem

Eisenbahnspiel.

Die Hauptsache bei der Eisenbahn ist die Lokomotive. Ohne Lokomotive kann der Zug nicht fahren. Die Spieler treten zusammen und zählen aus dem Kreise einen Spieler aus, der die Lokomotive darstellt. Es fehlt noch der Zugführer, also wird auch ein Zugführer bestimmt. Die anderen Spieler sind die Eisenbahnwagen. Alle Spieler schließen sich zu einer langen Kette zusammen, indem jeder die Hände auf die Schultern seines Vordermannes legt. Voran steht die Lokomotive, hinter dieser der Zugführer, dann folgen die anderen Spieler als Wagen. Der Zugführer kommandiert: „Abfahrt!“, und langsam setzt sich der Zug in Bewegung. „Schneller!“ ruft der Zugführer, und mit erhöhtem Tempo eilt der Zug dahin. Die Lokomotive richtet sich vollkommen nach den Befehlen des Zugführers, geht langsam und schnell, vorwärts und rückwärts, rechts und links zur Seite, wie es der Zugführer anordnet. Ueber den ganzen Spielplatz bewegt sich der Zug, macht große und kleine Bogen wie eine lange Schlange und biegt auch oft in scharfem Winkel seitwärts. Jeder einzelne Spieler der langen Kette macht nun alle Bewegungen der Lokomotive nach. Wenn der Lokomotivführer seine Sache gut versteht und die richtige Abwechslung in das Spiel bringt, macht es viel Spaß. Statt der Kommandos kann er auch Pfeifsignale geben. Ein kurzer Pfiff bedeutet „vorwärts“, ein langer Pfiff ist das Zeichen zum Rückwärtsfahren. Zwei kurze Pfiffe heißen „schneller vorwärts“, zwei lange Pfiffe „schneller rückwärts“. Drei Pfiffe gelten als Haltesignal. Aber probiert euch die Signale selber aus.

Spaß macht auch das zweite Spiel:

Der Schellenmann.

Ein Spieler wird zum Schellenmann ernannt. Sein Zeichen ist eine kleine Glocke, die er in der Hand hält. Alle anderen Spieler verbinden sich mit ihren Taschentüchern wie beim Blindekuhspiel die Augen. Aber bitte, nicht mogeln! Niemand soll über die Binde hinweg sehen können. Die Aufgabe aller Spieler besteht nun darin, den Schellenmann einzufangen, welcher mitten unter der Spielerschar umherläuft und, wenn der Ruf ertönt: „Wo ist der Schellenmann?“, stets mit seiner Glocke läuten muß. Schnell wendet er sich dann zur Seite, um den Spielern, die ihn in der Richtung des Glockenklanges vermuten, auszuweichen. Hat ein Spieler den Schellenmann abgeschlagen, wird er selbst Schellenmann. Bei diesem Spiele muß der Spielplatz eben und ohne Baumbestand sein, daß kein Spieler in Gefahr kommt, zu fallen oder an einen Baum zu laufen.

Der Schellenmann.

Diamanträtsel.

```
          a
        a a a
      e e e e e
    e h i i k k k
  l l m n n o p p p
    r r r r s s s
      t t t u u
        u u z
          z
```

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagerechten Reihen ergeben: 1. Konsonant, 2. Mädchenname, 3. Waffe, 4. Vogel, 5. Nachtraubvogel, 6. kaufmännische Vollmacht, 7. Stadt im Harz, 8. Nebenfluß der Donau, 9. Konsonant. Die mittlere wagerechte und mittlere senkrechte Reihe nennen das gleiche Wort, einen Nachtraubvogel.

Besuchskartenrätsel.

Agnes Leslo

In welcher Stadt in Amerika wohnt die Dame?

Treppenrätsel.

a								
a	a							
a	a	a						
a	b	c	d					
e	e	e	e	e				
f	g	g	g	g	h			
i	l	l	l	m	m	m		
n	n	n	o	o	o	p	r	
r	s	t	t	u	u	u	v	v

Die Buchstaben in der Figur sind so umzustellen, daß die wagerechten Reihen nennen: 1. Konsonant, 2. Ausruf, 3. großer Landwirtschaftsbetrieb, 4. Schiffsteil, 5. Pflanze, 6. Küstenfahrzeug, 7. Mondphase, 8. Stadt in Spanien, 9. Obstbaum. Die Felder, die die Treppenstufen bilden, nennen den Namen einer holländischen Stadt.

Vexierbild.

Mama wollte doch auch zur Baumblüte hier sein! Wer sieht sie kommen?

Auflösungen der Rätsel in Nr. 23.

Silbenrätsel: Selters, Oculi, Napoleon, November, Else, Nordost, Fidibus, Interlaken. Sonnenfinsternis.

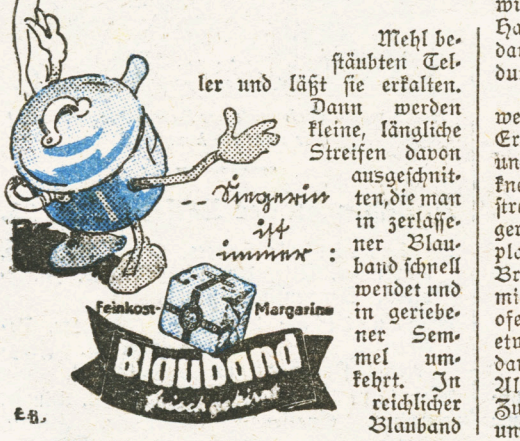
Zusatzrätsel: Bar(men), (Men)tor, De(men)ti, Rie(men), Em(men)tal, Frag(men)t, Pal(men)hain, Funda(men)t.

Kapselrätsel: Radieschen, April, Winzer, Tessin, Gneisenau, Schlafdecke, Führer, Ibsen. — Die Prinzessin auf der Erbse.

Kochrezepte

Rhabarberchalotte. Eine Porzellan- oder Steingutform wird fett mit Blauband ausgestrichen. Der kleingeschnittene Rhabarber wird herbsüß als Mus gekocht und erkaltet in die Schüssel gefüllt. Von 40 Gramm sahnig gerührter Blauband, 40 Gramm Zucker, 100 Gramm Mehl, einem ganzen Ei, einer halben abgeriebenen Zitrone, einer Prise Salz und einer Löffelspitze Backpulver knetet man einen geschmeidigen Teig aus, den man über das Kompott breitet. Den Rand beschneidet man sauber und dreht die Teigabfälle zu kleinen Röllchen, mit denen man die Oberfläche und den Rand verziert. Das Ganze wird mit geschlagenem Eigelb bepinselt und eine halbe Stunde im gut geheizten Ofen gebacken. Beim Herausnehmen der Speise bestreut man sie noch heiß dicht mit Puderzucker, dem man ein wenig Vanillezucker beigemischt hat. Diese Rhabarberspeise schmeckt warm und kalt genossen.

Gebackene Grießschnitten mit Rhabarber. ¼ Pfund feiner Grieß, ein Eßlöffel Blauband, ¼ Liter Milch und etwas Salz werden auf dem Feuer dick gerührt und noch heiß mit etwa 20 Gramm Zucker, einem geschlagenen ganzen Ei und 4 bitteren, abgezogenen und fein geriebenen Mandeln vermischt. Man schüttet diese Masse auf einen mit Mehl bestäubten Teller und läßt sie erkalten. Dann werden kleine, längliche Streifen davon ausgeschnitten, die man in zerlassener Blauband schnell wendet und in geriebener Semmel umkehrt. In reichlicher Blauband schwimmend, bäckt man sie goldbraun. Noch heiß, dick mit Zimtzucker und oder kalt zum Rhabarber-



Mohrrüben und Schokartoffeln. Zu dem milkleine gebackene Kartoffe und dabei Die Mohrrüben den in geschmolmit etwas Wasbrühe unter Zuriebener Muskatblüte und dämpft. Kleine Kartoffeln wersener und in Man bestreut man sie reicht sie warm kompott.

ten mit Zuckerden Gemüse sind feln eine sättigenbillige Beilage. und Schoten werzener Blauband ser oder Fleischgabe von etwas gekatnuß oder Museinigen Nelken gerund geschnittene den roh in zerlasBlauband gewendet feinem Zucker gewälzt. bäckt sie aber besser im Schmortopf als auf der Pfanne gar. Ein reichliches Stück Blauband läßt man schmelzen, dann legt man die Zuckerkartoffeln hinein und bäckt sie unter Zutat von ein wenig Salz langsam in Blauband braun. Sehr kräftig schmecken sie, wenn man kleine Speckwürfel gleichzeitig mitbraten läßt. Das in der Schüsselmitte angerichtete Gemüse wird von den Röstkartoffeln und Speckstückchen umlegt und dann auf den Tisch gebracht.

Suppenfleischgulasch mit Kartoffeln. Das grobgewürfelte Suppenfleisch wird mit rohen Kartoffelwürfeln in Wasser mit etwas Fleischbrühe gemischt angesetzt und bis zum Garwerden der Kartoffelstücke gedämpft. Dann fügt man ein Stückchen Blauband und gewiegte frische Kräuter zu, stäubt durch ein Haarsieb unter stetem Umrühren 1 Löffel Mehl darüber und läßt das Gericht sämig damit durchkochen.

Kartoffelstrudel. 5 bis 6 große Kartoffeln werden weichgedämpft, abgezogen, nach dem Erkalten gerieben und mit etwas Salz, 1 Ei und ½ Pfund Mehl zu einem feinen Teig geknetet. Daraus rollt man größere Flecke, bestreicht sie mit zerlassener Blauband und darin gerösteten Semmelbröseln und rollt die Teigplatten zusammen. Dann bäckt man sie in der Bratpfanne oder in einer Speiseform, die man mit Blauband vorher gut gefettet hat, im Bratofen knusprig, wobei man während des Backens etwas Milch und zerlassene Blauband nachfüllt, damit die Kartoffelstrudel recht saftig bräunen. Als Nachspeise gibt man sie heiß mit feinem Zucker bestreut, auch nach Belieben mit Zucker und Zimt.

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.

A III 12345